

# Kyranidia II

THE HAND OF FATE

キランディアⅡ 運命の手



ザ・レジェンド・オブ・キランディア  
第2巻  
ハンド・オブ・フェイト（運命の手）

取扱説明書

お買い上げ誠にありがとうございます。この「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使い下さい。お読みになった後は、大切に保存して下さい。

Licensed From Virgin Interactive Enterprises, Inc.  
Fables & Fiends: The Hand of Fate is a trademark of Westwood Studio, Inc.  
©1993 Westwood Studio, Inc. All rights reserved.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

## ユーザー・サポートより

### ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は、無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。ただし、ある程度ゲームをされた後に、製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、  
1, 500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

※上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは、以下の条件に当てはまる方はお受けできませんので、ご了承ください。

×ユーザー登録がされていない。

×別紙ユーザーサポートシートに所定事項を明記したものが同封されていない。

### ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、80円切手同封のうえ、封書でご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、弊社宛お送りください。また、ご質問内容だけでなく、現在の進行状況もできるだけ詳しく書いておいてください。なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまる場合お答えできませんのでご了承ください。

×このゲームでのユーザー登録がされていない。

×このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない。

### ユーザー・サポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートは、このゲームが発売されてからの約2年間、1997年10月14日迄とさせていただきます。何卒ご理解の上、ご了承ください。

### ユーザー・サポートの受付時間

（平日）AM 10:30～12:00

PM 2:00～4:00

※土、日、祭日は休みとさせていただきます。

### お問い合わせ先電話番号

株式会社スタークラフト ユーザーサポート部 0493(56)3988

# 目次

## ゲームを始める前の準備

PC-9821版編.....	4
FM-TOWNS版編.....	9
キランディアにおける錬金術の歴史.....	11
ゲームを始める.....	12

## 基本操作

マウスを使ってプレイする.....	12
キーボードを使ってプレイする.....	13
場面を切り替える.....	13
アイテムの扱い.....	14
ゲーム画面.....	15
オプション・メニュー.....	16
セーブした所から始める.....	17
ゲームをセーブする.....	17
ゲームの設定.....	17
クレジット.....	18

# ゲームを始める前の準備

## PC-9821 版編

●お買い上げになった製品は、以下の作業を一度行った後、遊ぶことができるようになっております。

1. ゲームの準備をするプログラムが実行できる環境を作る。
2. ゲームの準備をするプログラムを実行して、データの組み込み、起動ディスクの作成をおこなう。

\*ゲームの準備をするプログラムをインストーラと呼びます。

\*2. の作業をインストールと呼びます。

**作業1. ゲームの準備をするプログラムが実行できる環境を作る。**

☞インストールを開始する前に、まず、3.5インチ2HDのブランク・ディスク（未使用のディスク）を1枚用意して下さい。

☞次に、ブランクディスクのシステムフォーマットを、以下の順にて行います。

- 1) 通常の方法で本体を起動します。
- 2) ブランク・ディスクを、ドライブにセットします。
- 3) MS-DOSのフォーマットを実行します。

(例) 本体をハードディスクのドライブAで起動して、ドライブBのフロッピーディスクをシステムフォーマットする場合：

A>FORMAT B: /S

### ●FORMAT コマンドについて

FORMAT コマンドは、MS-DOS の外部コマンドなので、FORMAT.EXE のファイルが必要です。FORMAT コマンド実行時に「コマンドまたはファイル名が違います。」というメッセージが表示される場合は、FORMAT.EXE がパス指定されたディレクトリ上に存在しているか、確認して下さい。

●以降、このディスクをシステムフォーマットされたディスクと呼びます。ゲームをインストールする時は、必ずこのシステムフォーマットされたディスクにておこなって下さい。

**作業2. インストールを開始する。**

次頁よりハードディスク版、CD-ROM版それぞれ分けて、インストール方法を説明いたしますので、よくお読みの上、準備を行って下さい。


また、該当しない版の説明は読み飛ばしてもかまいません。

# ゲームのインストール

## PC-9821 ハードディスク版

### ハードディスクへのインストール

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
  - 2) 1) のディスクを抜いて、製品のDISK1をセットします。
  - 3) INSTALL  と入力します。
  - 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
- ※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。

### ●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1. フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。


(例) ハードディスク一台 (区画1)、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。

フロッピーディスク1 : ドライブA

フロッピーディスク2 : ドライブB

ハードディスク : ドライブC

2. 起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTALL.EXEにて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTALL.EXEにBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

A>INSTALL B 

### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時にMS-DOS 付属のHIMEM.SYSを必要とします。HIMEM.SYSがどのドライブに存在するか確認してください。

### 起動のしかた

☞起動ディスクをドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。



## ゲームのインストール

### PC-9821 CD-ROM版

#### インストール方法の選択

☞CD-ROM版では、次の3つのインストール方法の中から1つを選択します。

1. フロッピーディスク+CD-ROM (ハードディスク必要なし)
2. ハードディスク+CD-ROM (ハードディスク空き容量1Mバイト必要)
3. ハードディスクのみ (ハードディスク空き容量20Mバイト必要)

※ゲームでのデータ読み込み速度は1→2→3の順に早くなります。

#### 【インストール1 (ハードディスク未使用) を選んだ方】

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
  - 2) 1)のディスクを抜いて、製品フロッピーディスクをセットします。
  - 3) INSTCD1☐ と入力します。
  - 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
- ※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。

#### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の4つのファイルがどのドライブに存在するか確認してください。

インストーラに設定されてない CD-ROM ドライブをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択してください。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動用ディスクにコピーして下さい。

#### 起動のしかた

☞起動ディスクと製品CD-ROMを各ドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

## 【インストール2（ハードディスク1 Mバイト使用）を選んだ方】

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
- 2) 1) のディスクを抜いて、製品フロッピーディスクをセットします。
- 3) INSTCD2☞ と入力します。
- 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。  
※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。

### ●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1. フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。

(例) ハードディスク一台（区画1）、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。

フロッピーディスク1：ドライブA

フロッピーディスク2：ドライブB

ハードディスク：ドライブC

2. 起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTCD2.EXEにて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTCD2.EXEにBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

A>INSTCD2 B☞

### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の4つのファイルがどのドライブに存在するか確認してください。

インストーラに設定されてない CD-ROM ドライブをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択してください。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動用ディスクにコピーして下さい。


### 起動のしかた

☞起動ディスクと製品CD-ROMを各ドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。



### 【インストール3（ハードディスク20Mバイト使用）を選んだ方】

☞以下の順にてインストールを行います。

- 1) システムフォーマットされたディスクで本体を起動します。
  - 2) 1) のディスクを抜いて、製品フロッピーディスクをセットします。
  - 3) INSTHD  と入力します。
  - 4) 画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
- ※インストールを完了すると、システムフォーマットされたディスクは、ゲームの起動ディスクとなります。


### ●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1. フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。

(例) ハードディスク一台（区画1）、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。

フロッピーディスク1：ドライブA  
フロッピーディスク2：ドライブB  
ハードディスク：ドライブC

2. 起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTHD.EXEにて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTHD.EXEにBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

A>INSTHD B 

### ●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の4つのファイルがどのドライブに存在するか確認して下さい。

インストーラに設定されてない CD-ROM ドライバをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択して下さい。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動ディスクにコピーして下さい。次に、本体をその起動ディスクで立ち上げ、INSTHD.EXE を再実行して下さい。

### ゲームのスタート

☞起動ディスクをドライブにセットし、本体を起動します。起動ディスクのDOSが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

# ゲームを始める前の準備

## F M - T O W N S 版編

\*ここでの説明には以下の用語を使用します。

F D (フロッピーディスク) H D (ハードディスク)

☞ゲームを始める前に、Towns MENUで初期化したFDを用意してください。  
\*FDにはセーブデータが保存されますので、書き込み保護窓は閉じたままにします。

### 起動のしかた

☞用意したFDをドライブ0に、CD-ROMをドライブにセットして、Townsの電源を入れます。

しばらくするとゲームが起動します。マウスまたはキーボードでプレイできます。

\*ドライブ0にセットしたFDはゲーム終了時まで取り出さないようにしてください。

\*高速モードに対応していますので、高速モードでのプレイを強くお勧めします。なお、高速モードの設定のしかたについては、Townsシステムソフトウェアに付属のマニュアルをお読みください。

### 英語バージョンについて

☞ゲームを起動してスタークラフトのロゴが表示されたときに、マウスの左ボタンと右ボタンを同時にクリックすると、英語バージョンでプレイできます。英語バージョンへ切替わると、確認音が鳴ります。なお、ゲーム途中での切替えはできません。

## HD上でのプレイについて

HDを持っていて容量に余裕のある方は、HD上でのプレイを強くお勧めします。より快適にプレイできるばかりでなく、ゲーム中の音楽をCD-DAによって聴くことができます。

\* HD上でプレイするには、以下の環境が必要です。

1. Towns システムソフトウェア V2.1 L20以降
2. メモリ実装量 3メガバイト以上
3. 空きHD容量 約20メガバイト

## 【インストール方法】

☞ 適当なディレクトリを作成し（例：HOF）、以下のファイルをコピーします。

起動ハードディスク上の	RUN386.EXE
CD-ROM上の	HOF.EXE
	HOFINF.EXP
	HOFMAIN.EXP

\* .PAK（拡張子 .PAK の23個のファイル）

\* セーブデータはHD上に保存されます。

## ● HDにインストールしたときのアイテム登録について

インストールしたドライブの作成されたディレクトリ中にある[HOF.EXE]を「TownsOSアプリケーション」「ディレクトリ移動あり」で、アイテム登録します。通常は、パラメータは必要ありませんが、下記の設定が可能です。

- ・ 英語バージョンでプレイする場合 /E
- ・ 音楽をCD-DAではなく、内蔵音源でプレイする場合 /F

## ゲームのスタート

☞ HD上からの起動時には、必ず「ハンド・オブ・フェイト」のCD-ROMをセットしてください。

☞ 登録したアイテムを選択し、実行してください。

\* サイドワーク機能には対応していません。

## ● CD-DAについて

CD-DAはHD上でのプレイ時にのみ、ゲーム中に使用しています。あらかじめ、ご了承ください。

## ゲームを解くためのヒントについて

PC-9821 版では、製品ディスクの中に、[HINT.DOC] という名前でヒント・ファイルが入っています（ハードディスク専用版は、ディスク10の中）。

FM-Towns 版では、CD-ROM の中に [HINT.DOC] が入っています。どうしても進行できなくなった場合は、ご覧になってください。

## キランディアにおける錬金術の歴史

錬金術はキランディアの世界において、長年に渡り、重大な役割を演じてきました。そして、この物語の主人公であるザンシア（キランディアの中で最も若く、活力のある魔術師）もキランディアを恐ろしい運命から救うために、錬金術の産物を使うことになるのです。

先代の錬金術師たちは、キランディアの宝を産み出すことに執着していました。彼らは、豊富な鉛の固まりを金に換えることに力を注ぎ、それによってキランディアの住民たちの税金を無くしてしまったのです。

この歪んだ行為は瞬く間に王国じゅうに広がり、一般化してしまいました。平和と繁栄のすばらしき時代が訪れたのです。

錬金術が主として鉛を金に換える科学としてもはやされたのが、この時代でした。金を蓄えることにほとんどの労力が注がれたために、他の錬金術の技術は失われていったのです。

しかし、ある時、どん欲なカトレイヌ侯爵に雇われたある悪どい錬金術師たちが、近くの宝庫に忍び込み、誰にも知られることなく、金を鉛に換えてしまいました。多くの君主たちはこれに気づくことなく、無益な鉛の山を蓄えていったのです。そして、キランディアじゅうに不幸が訪れたのです。

ひとつの混沌とした時代が過ぎ去り、テリア王女が錬金術の力を制限する厳しい処置を採りました。長い統治がなされ、キランディア王室魔術師の秩序が形成されていったのです。こうして、錬金術は三つの基礎教養の一つとなっていました。

錬金術が産み出されて数世紀後には、神秘性が次第に失われていきました。キランディア王室の錬金術師たちは、儀式に関わる人として、時には君主の身内や知り合いではない者たちが残っていったのです。

錬金術が再起されたのは、マスタート時代の後でした。ワーベーンのリンダが彼女の兄のベクナーの不可思議な死を王室魔術の錬金術であるとの疑いをかけたのでした。ベクナーの死についての告知を怪しんだリンダは、長年に渡って忘れられていた事柄を調査し、ベクナーの奇妙な病気の原因を突き止めようとしてしました。ベクナーの死に関しての新たな事実は明らかになりませんでした。次世代に渡る錬金術の再起がなされたのでした。

現代における偉大なる錬金術師たちの多くは女性です。リンダはワースベーンのドリスにおける有名な錬金術従事者の一人であったし、セセリアやワイルド、非常に有名なウィニフレッド、そして最も最近ではザンシアがあげられます。

## ゲームを始める

初めてゲームを立ち上げると、オープニングが始まります。急いでいるか、すでに見ているのであれば、マウスの右ボタンをクリックするかESCキーを押して、オープニングを飛ばして先に進むことができます。

あなたは、このゲームの操作が簡単で、遊んで楽しいことがすぐわかるでしょう。すべてのキャラクターやゲーム・アイテムは、マウス及びキーボードで簡単に操作することができます。最初の数画面はザンシアにとって、すぐに危険とはなりませんので、楽しみながら自由に歩き回ってください。

## マウスを使ってプレイする

キランディアにおけるゲーム進行はすべて、マウスを使って簡単に操作できます。左側のボタンを使います。右側のボタンは本編では使いません。

マウスは、モニター画面のカーソルに連結されており、マウスのどの動きも画面のカーソルによる動きに対応します。

あなたはエリア、または物の上にカーソルを移動してから、マウス・ボタンを押してゲームをプレイします。

このゲームの主人公の名前はザンシアです。あなたは、キランディアの場のあちこちをクリックすることによって、ザンシアの行動ばかりでなく運命すらをコントロールします。画面の左側をクリックすると、ザンシアはその方向へ歩いて行きます。右側をクリックすると、ザンシアは右へ歩いて行きます。

多くの場合、ザンシアはクリックされた正確な場所へ向かって歩きます。まれに、あなたが望む場所へザンシアを歩かせることができない場合があります。このような場合は、ザンシアは進めるだけ歩いて行きます。もし気が変わったら、ザンシアが歩いている途中でであっても、方向を変えることができます。

## キーボードを使ってプレイする

キーボードを使ってキランディアを操作しても、マウスを操作した場合と同じ機能を果たします。矢印キーを使えば、画面のカーソルを巧みに操作できます。

好きな場所にカーソルを移動させてから、RETURNキーまたはSPACEバーを押すと、マウスの左ボタンをクリックした場合と同じ機能を果たし、あらゆる移動やその他の行動を引き起こします。

## 場面を切り替える

行かせたい方向の場面の端をクリックすることによって、ザンシアを現在いる場面の外へ歩かせることができます。彼女は端に歩いて行ってから、現在表示されているエリアの隣のエリアに現れます。

カーソルが場面の端やザンシアが通り抜けられる通路に置かれると、カーソルの形が変わることに注意してください。これは、そこでクリックすればザンシアが現在の場面から出て隣のエリアへ移動できることをプレイヤーに示すものです。

ザンシアはふつう上下左右に歩けますが、しばしば移動が制限されるエリアにいることに気づきます。ザンシアが通り抜けられないエリアに来ると、カーソルが「移動不可」サインに変わります。



## アイテムの扱い

キランディアに登場する多くの物は、それらをクリックするだけで、ザンシアに拾わせたり、運ばせたり、使わせたりできます。例えば、ザンシアの家の床でブルーベリーを拾わせる場合は、ブルーベリーの上にカーソルを置いてクリックします。ここで、カーソルがブルーベリーの形に変わります。これは、そのブルーベリーをザンシアが持っていることを示します。マウスを動かすと、今度はそのブルーベリーを画面のあちこちに動かすことができます。

カーソルがブルーベリーの形に変わると、ザンシアは幾つかのことができます。画面下のアイテムスロットの一つにそのブルーベリーを移動し、クリックすることによって、ザンシアの背負っているナップサックの中に入ることができます。ブルーベリーの形になっているカーソルは、ブルーベリーがナップサックにしまわれるか、場面のどこかに置かれるか、使われるか、または捨てられるまで残ります。ひとたびブルーベリーが彼女のナップサックにしまわれると、ザンシアはキランディアを動き回る間ずっとそのブルーベリーを持ち歩きます。

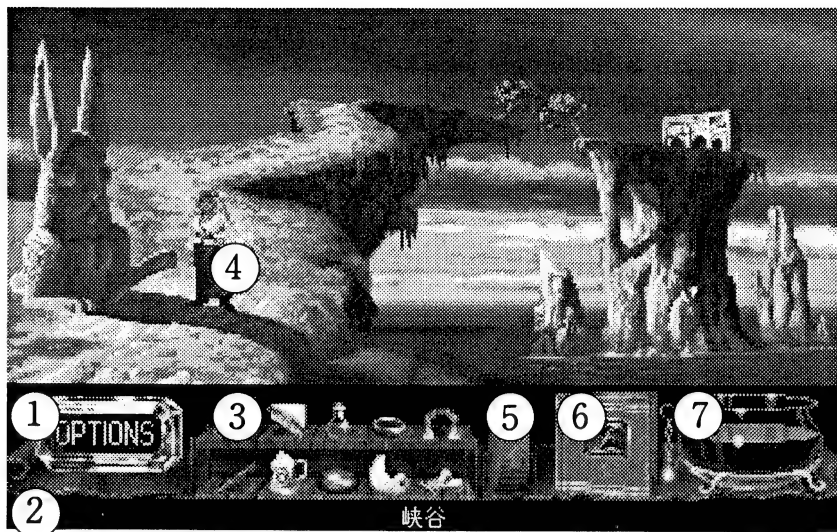
ブルーベリーにおけるもう一つの選択は、それを使うことです。キランディアでは数多くの物が見つかり、いろいろな物を利用することで、ザンシアを待ち受ける難問の幾つかは解決されます。ザンシアはブルーベリーを食べることもできるし、あるいは誰かに食べさせることによって好意を受け取るかもしれません。また、ポーションの原料としてブルーベリーを大釜に入れることもできるでしょう。

また、キランディアには数々のことを起こす場所や物があります。このような場所をクリックするか、そこで物をクリックすると、状況に応じた変化が現れます。例えば、ザンシアの家のしわくちの敷物をクリックすると、敷物の下から水の入ったフラスコを見つけることができます。ザンシアの上で水の入ったフラスコをクリックすれば、ザンシアは水を飲むことができます。空になったフラスコは他の液体を集めるために使います。沼地の水辺において、空のフラスコをクリックすると沼の水を集めることができます。

ザンシアはキランディアにいる人々のほとんどと、話をすることができます。人物をクリックすることによって、もっと長く話せることもあります。中には、ザンシアにある物を持ってくことを要求し、それを持ってきてからでないと話を続けようとしなない人たちもいます。



## ゲーム画面



- ①・・・オプション
- ②・・・メッセージ行
- ③・・・アイテムスロット
- ④・・・ザンシア
- ⑤・・・回転輪
- ⑥・・・魔法の書
- ⑦・・・大釜

キランディアのゲーム画面は区分しやすい二種類のエリアに分かれています。

画面の上部には、主人公であるザンシアが現在いる場所が表示されます。ザンシアを一方向へずっと移動させると、ゲーム画面が変わって、彼女のいる新たな周囲を表示します。プレーヤーであるあなたは、ザンシアを移動させない限り、キランディアの他のどのエリアも見ることにはできません。

また、ゲーム進行上の条件が満たされない限り、ザンシアが近づけないエリアがあるかもしれません。例えば、ザンシアは船乗りのプレスに金貨を渡してからでないと、朝霧の谷に至る湖を渡れないかもしれないということです。

ゲーム画面の下部は4つの部分に分かれています。左側に、『OPTIONS』というラベルのついた黄色いジェムがあります。このアイコンをクリックすると、ゲームプレイが一時中断して、メニューが現れます。このメニューのボタンをクリックすることによってゲームデータのセーブ等を行うことができます。

下部画面の中央には、長方形のアイテムスロットが二列に並んでいます。このエリアは実際には4列あり、右側の回転輪をクリックすることによって列を回転させ、切り替えることができます。これは、ザンシアの『ナップサック』の中身をあらわしたものです。

下部画面の右側は、ザンシアの魔法の書と大釜を表示するために用意されたものです。ザンシアのほとんどの持ち物は盗まれてしまったのですが、家の近所を探索することによって、まもなく、魔法の書と大釜を取り戻すことができるでしょう。一度見つかってしまえば、これらはあなたの持ち物として永久に画面の右側に表示されます。

魔法の書をクリックすると、本の中のページを読むことができます。ページの下にある小さい矢印をクリックすることでページをめくり、『Close』ボタンをクリックして本を閉じます。

大釜は、ザンシアが幾つかの原料を混ぜ合わせて魔法のポーションを作るための道具です。大釜の上でアイテムをクリックすることによって、大釜にアイテムを入れます。

大釜の上でフラスコをクリックすることで、液体を混ぜ合わせたり、できたポーションをフラスコにしまったりします。

ザンシアにポーションを作らせる場合、次のことに気をつけてください。もし誤って、作りたいポーションの原料とは異なるものを入れてしまった場合、必要なポーションが作れないかもしれません。このような時には、もう一度最初からやり直したほうがよいでしょう。幸運にも、ザンシアの大釜には便利な『洗い流しハンドル』がついていて、間違って混ぜ合わせたポーションを捨てることができます。そして、ポーションを無事に作り終えたら、大釜の上で空のフラスコをクリックし、ポーションをフラスコに満たしましょう。

## オプション・メニュー

ゲーム画面のオプション・ボタンをクリックすることによって「ゲームの設定」、「セーブした所から始める」、「ゲームデータを削除する」、「ゲームをセーブする」、「ゲーム終了」、「ゲーム再開」などのボタンのついたメニューが現れます。ボタンをクリックすると、それに対応するサブ・メニューが現れます。

## セーブした所から始める

メイン・オプションの「セーブした所から始める」というボタンをクリックすると、セーブしたデータのメニューが現れます。そこで新しいゲームを始めるか、セーブしてあるデータをロードするかのどちらかを選択します。たくさんのデータをセーブできますが、メニューに一度に表示されるデータは5つだけです。矢印をクリックすると、あるだけのリストを上下に動かして表示できます。

## ゲームをセーブする

メイン・オプションの「ゲームをセーブする」というボタンをクリックすると、セーブしたデータのメニューが現れます。現在プレイ中のゲームをセーブする場合、そのゲームを空きスロットに入れることも、すでにタイトルのついているスロットに保存することもできます。すでに使われているスロットにセーブすると、前のデータが現在セーブ中のデータと入れ替わります。

矢印をクリックすると、セーブしてあるデータのリストを上下に動かして表示します。セーブする箇所を決定すると、ネーム・ボックスが現れ、この中にセーブするデータ名を入力できます。そのデータ名にはアルファベットか数字で好きな名前をつけることができます。

実際に、こまめにデータをセーブすることをお勧めします。とりわけ、ザンシアが危険そうな行動を起こす前にセーブすることをお勧めします。

また、セーブしたデータを削除することもできます。

注意：ディスクのセーブ領域が不足し、新たにセーブ・データを作成できない場合、空きスロットは無くなってしまいます。このような場合には、不要になったセーブ・データを削除するか、すでにタイトルのついているスロットに重ね書きして置き換えるかのどちらかです。

## ゲームの設定

音楽のスライド・バー：

ゲーム中の音楽のボリュームを調整できます。

(＊音楽がFM音源の場合は、ON/OFFのみの仕様となっています。)

効果音のスライド・バー：

ゲーム中の効果音のボリュームを調整できます。

(＊効果音がPSG音源の場合は、ON/OFFのみの仕様となっています。)

歩行速度のスライド・バー：

ザンシアの歩く速度を調整できます。

メッセージ速度のスライド・バー：

テキスト表示速度を調整できます。

# クレジット

オリジナル版

**Executive Producer**

Brett W.Sperry

**Written and Directed by**

Rick Gush

**Programmed by**

Michael Legg

**Art Management**

Louis Castle and Joseph B.Hewitt IV

**Lead Artist**

Rick Parks

**Artists:**

Cameron Chun Cary Averret Cindy Chinn

Elie Arabian Fei Cheng

Ferby Miguel Frank Mendeola Jack Martin

Jerry Moore Judith Peterson

Larry Miller Lenny Lee Louise Sandoval

Ren Olsen

**Music & Sounds by**

Paul Mudra

Frank Klepacki Dwight Okahara Patrick Collins

### **Additional Coding by**

Jeseoph Bostic

Phillip W.Gorrow Matt Collins Mark McCubbin

### **Quality Assurance by**

Glenn Sperry

Michael Lightner William Foster Jesse Clemit

Jeff Fillhaber Kenny Dunne Tim Fritz

Chris McFarland Paul Moore Chris Toft

Jon Williams Chad Soares

Jared Brinkly

### **Manual,Package Design & Fulfillment by**

Eydie Laramore Lisa Marcinko Lauren Rifkin

### **日本語版**

プログラム／翻訳

音楽／効果音

パッケージイラスト

パッケージレイアウト

協力（順不同）

関口 幸夫

阿保 剛

KOMEDA ILLUSTRATION OFFICE

Pall Mall DESIGN OFFICE

松本 真理

石澤 裕二

佐藤 敏夫

小金丸 利枝

民岡 順三

中澤 實





**Westwood**  
STUDIOS

Licensed From Virgin Interactive Enterprises, Inc.  
Fables & Fiends; The Hand of Fate is a trademark of Westwood Studio, Inc.  
© 1993 Westwood Studio, Inc. All right reserved.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.